

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR

Agil Nahar Febri Ema Tri Jida Maharani¹, Imaningtyas², Linda Zakiah³

¹²³PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

¹jidamaharani6@gmail.com, ²imngtyas@unj.ac.id, ³lindazakiah@unj.ac.id,

ABSTRACT

This research aims to develop Augmented Reality (AR) learning media in Pancasila Education Subjects Class V Elementary School. This type of research is research and development with the procedure for the development stages using a 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The results of the analysis of the validation of the assessment of material experts, media experts and linguists obtained an average product feasibility score of 96.66% in the very good category. In the one to one trial (3 users) got a score of 93.00% in the very good category. The small group trial (4 users) got a score of 94.00% with the very good category. And the field test (27 users) got a score of 94.00% with the very good category. The results of the product trial analysis data obtained an average feasibility score of 93.66% with the very good category. So that this Augmented Reality learning media video is suitable for use by students in learning, especially in the Pancasila Education subject class V Elementary School.

Keywords: Augmented Reality, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan prosedur tahapan pengembangannya menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Hasil data analisis validasi penilaian ahli materi, ahli media dan ahli bahasa memperoleh rata-rata skor kelayakan produk sebesar 96,66% dengan kategori sangat baik. Dalam uji coba *one to one* (3 pengguna) mendapatkan skor 93,00% dengan kategori sangat baik. Uji coba *small group* (4 pengguna) mendapatkan skor 94,00% dengan kategori sangat baik. Dan uji coba *field test* (27 pengguna) mendapatkan skor 94,00% dengan kategori sangat baik. Hasil data analisis uji coba produk diperoleh rata-rata skor kelayakan sebesar 93,66% dengan kategori sangat baik. Sehingga Video media pembelajaran *Augmented Reality* ini layak digunakan oleh peserta didik pada suatu pembelajaran, khususnya pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Abad 21 merupakan era revolusi 4.0 dan 5.0 dimana dunia mengalami perkembangan teknologi yang sangat pesat. Abad 21 adalah abad digital yang mengharuskan seluruh elemen melek dengan teknologi (Hilir, 2021). Perkembangan teknologi yang pesat ini dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, seperti aspek pendidikan, perekonomian, kesehatan, dan lingkungan. Salah satu aspek yang terkena dampak langsung perkembangan teknologi adalah pendidikan. Pesatnya perkembangan teknologi digital menghadirkan berbagai kesempatan baru dalam dunia pendidikan, termasuk dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Kini di era perkembangan zaman yang semakin canggih, dapat mendorong penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat bantu pengajaran. Sebagai seorang pendidik sudah menjadi sebuah kewajiban untuk mengikuti perkembangan teknologi agar dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik saat ini. Selain para pendidik, sekolah dan pemerintah juga perlu

memperhatikan fasilitas-fasilitas yang sesuai dengan kondisi saat ini agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan bisa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut mustaqim, dalam (Syamiluddin, 2023) proses pembelajaran yang baik haruslah memiliki aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberikan ruang yang lebih bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan bakat dan minat peserta didiknya.

Pendidikan memiliki peran penting untuk perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. Pendidikan di Indonesia kini sudah mulai berkembang menjadi berbagai jenjang, dimulai dari pendidikan formal, non formal, informal, dan terbuka. Salah satu dasar pendidikan yang wajib didapatkan oleh warga Indonesia adalah jenjang sekolah dasar. Pada jenjang sekolah dasar ini peserta didik akan diajarkan tentang berbagai hal seperti: kemampuan calistung, kemampuan mengembangkan diri, kemampuan berpikir kritis, kemampuan kemandirian, kemampuan spiritual,

dan pembentukan karakter yang sesuai dengan ideologi Pancasila. Salah satu mata pelajaran di sekolah yang mengajarkan tentang Pancasila dan karakter adalah Pendidikan Kewarganegaraan atau yang sekarang dikenal dengan Pendidikan Pancasila (Zakiah et al., 2023). Pendidikan Pancasila mempunyai peranan yang sangat kompleks, karena memiliki muatan yang bisa mendidik peserta didik secara langsung tentang bagaimana proses kehidupan Pancasila. Pancasila perlu ditanamkan kepada penerus bangsa mulai dari dasarnya yakni pada sekolah dasar. Anak-anak sekolah dasar dirasa telah mampu untuk mendapatkan pengajaran mengenai bangsanya sendiri. Hal tersebut karena peserta didik usia sekolah dasar tengah berada di usia perkembangan operasional konkret. Makna operasional konkret yang dimaksud oleh Piaget adalah suatu kondisi dimana anak dapat memfungsikan inteletnya untuk berfikir secara logis tentang sesuatu yang konkret atau nyata (Zakiah et al., 2025). Dikarenakan pola berpikirnya yang logis tersebut, anak usia sekolah dasar dapat memiliki pemikiran yang memungkinkan untuk menerima

pembelajaran tentang Pancasila. Proses pembelajaran pendidikan Pancasila idealnya adalah guru mampu memahami filosofi Pancasila dan mampu menjadi contoh nyata dalam bersikap dan bertindak, guru menggunakan pendekatan pedagogis yang sesuai dengan usia anak, penggunaan metode pembelajaran yang aktif dan kontekstual, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Pada era Revolusi Industri 4.0, pemerintah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Imaningtyas et al., 2023). Salah satu upaya tersebut adalah melahirkan paradigma baru dalam proses pembelajaran. Pengembangan pendidikan melalui paradigma baru ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan nasional guna mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. Inovasi teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu faktor pendukung penting dalam mewujudkan pengembangan tersebut. Salah satu hasil pengembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang bidang pendidikan adalah desain *Augmented reality*. Menurut Mustaqim dan Kurniawan dalam (Rachman et

al., 2022) berpendapat bahwa *Augmented Reality* merupakan aplikasi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan. Dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* ini, proses belajar akan menjadi lebih interaktif, dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media, mudah untuk dioperasikan, serta bisa digunakan melalui *handphone*.

Pengembangan ini sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh (Saputra et al., 2024) yang mengembangkan media *augmented reality* berbantu aplikasi *assembler edu* pada pembelajaran pendidikan pancasila materi jati diri dan lingkunganku kelas V SDN 10 sitiung yang menyatakan bahwa media yang dikembangkan layak dan efektif untuk membantu pemahaman peserta didik. Penelitian ini juga pernah dilakukan oleh (Estu Widodo et al., 2023) yang mengembangkan media *augmented reality* materi penerapan nilai-nilai pancasila peserta didik kelas VI sekolah dasar yang menyatakan bahwa produk yang dihasilkan efektif

dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Adapun keterbaruan pada penelitian ini adalah (1) pengembangan yang akan dilakukan menggabungkan antara marker 2 dan 3 dimensi dengan media digital *augmented reality*, (2) pengembangan dengan *augmented reality* ini biasanya dilakukan pada mata pelajaran IPA, namun peneliti mencoba menggunakan media ini untuk materi pendidikan Pancasila, (3) terdapat langkah-langkah simulasi yang akan dipraktekkan peserta didik secara langsung (4) menciptakan pengalaman belajar yang menarik dengan elemen *augmented reality* (AR) yang mampu menampilkan gambar secara nyata sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik serta membuat pembelajaran tentang pancasila dalam kehidupanku lebih bermakna dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan dengan model pengembangan 4D. Menurut Borg and Gall dalam (Waruwu, 2024), penelitian dan pengembangan adalah sebuah

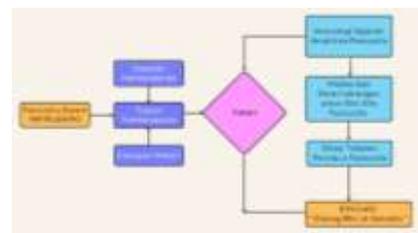
proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk dan dalam proses pengembangan tersebut tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis.

Prosedur pengembangan 4D memiliki empat tahapan yaitu *Define, Design, Develop, and Disseminate*. Adapun tahapannya sebagai berikut :

- 1) Tahap *Define*/Pendefinisian merupakan langkah awal dalam model pengembangan 4D. Tujuannya adalah untuk menetapkan kebutuhan serta syarat-syarat pengembangan media pembelajaran yang tepat. Kegiatan dalam tahap ini meliputi analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, konsep materi, tugas pembelajaran, dan tujuan instruksional. Peneliti memulai dengan observasi, wawancara guru, dan penyebaran angket kepada siswa kelas V di SDN Petamburan 03 Pagi. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami materi sejarah Pancasila. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakter peserta didik, rendahnya pemahaman terhadap fungsi media, dan minimnya

penggunaan teknologi. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merancang konsep media pembelajaran yang lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru.

- 2.) Tahap *Design* (Perencanaan) merupakan proses merancang media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Peneliti menyusun konsep awal media *augmented reality* (AR) dengan mempertimbangkan kemudahan pemahaman, tampilan menarik, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Desain ini bertujuan agar peserta didik lebih tertarik, termotivasi, dan mudah memahami materi yang disampaikan.



Gambar 1 *FlowChart*

- 3) Tahap *Development* (Pengembangan) merupakan proses mewujudkan desain media yang telah dirancang sebelumnya. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *augmented reality* (AR) menggunakan aplikasi *Unity* dan *Canva* untuk membuat desain visual dua dimensi. Media ini berisi tombol

mulai, menu capaian dan tujuan pembelajaran, serta materi sejarah Pancasila yang dilengkapi marker tokoh-tokoh penting seperti Ir. Soekarno dan lainnya. Selanjutnya, ditampilkan contoh sikap sesuai sila-sila Pancasila dan keteladanan para tokohnya. Di akhir, peserta didik diajak melakukan simulasi sidang perumusan Pancasila secara berkelompok. Media ini berbentuk aplikasi yang dapat diakses gratis melalui *smartphone* pada perangkat *android*.

Tabel 1 StoryBoard

Scene	Board	Keterangan
1		Tampilan aplikasi di layar <i>handphone</i>
2		Tampilan menu dan fitur aplikasi
3		Tampilan menu yang berisikan capaian dan tujuan pembelajaran

Scene	Board	Keterangan
4		Tampilan menu yang berisikan materi-materi
5		Contoh marker yang bisa di scan menggunakan kamera perangkat android
6		Tampilan menu utama berisi halaman profil pengembang

Setelah desain media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran pancasila dipastikan sudah dapat berjalan dengan baik, maka produk akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mendapatkan penilaian sehingga produk dapat dikatakan layak uji sesuai dengan isi materi, media, dan penggunaan bahasanya. Pada tahap ini peneliti juga melakukan *developmental testing* atau kegiatan uji coba rancangan produk pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Uji coba dilakukan secara perorangan atau *one to one*, kelompok kecil atau *small group* dan uji coba lapangan (*field test*). Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna media (Mesra et al., 2023).

4) Tahap *Disseminate*/Penyebaran dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem (Mesra et al., 2023). Bentuk penyebaran ini bertujuan untuk mendapatkan masukan, koreksi, saran, penilaian dalam menyempurnakan produk akhir pengembangan agar siap diadopsi oleh para pengguna produk.

Penyebaran ini dilakukan pada saat pembelajaran di kelas dengan mengirimkan media melalui *whatsapp group* kelas dan *link gdrive* kepada para pengguna.

Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa teknik, yaitu: observasi, wawancara, dan penyebaran angket (Sugiyono, 2022). Menurut Miles dan Huberman dalam (Salim & Haidir, 2019) analisis data dalam kualitatif dapat dilakukan dengan :a) *Data Reduction* (Reduksi Data), b) *Data Display* (Penyajian Data), c) *Conclusion Drawing/Verification* (Penarikan Kesimpulan). Data kualitatif dapat diperoleh dari hasil angket dan wawancara awal pada analisis kebutuhan peserta didik, validasi dengan ahli dan praktisi berpengalaman, dan observasi dengan partisipan pengguna saat uji coba produk (Rusdi, 2018).

Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Pada penelitian ini analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis butir-butir data validasi pada kuesioner yang digunakan untuk

merevisi produk yang akan dikembangkan. Data yang didapatkan berasal dari hasil analisis kebutuhan peserta didik, wawancara dengan guru kelas V, uji ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan hasil uji coba terbatas (Rusdi, 2018). Hasil dari validasi akan diberikan nilai sesuai dengan skala yang digunakan. Skala yang digunakan pada penelitian adalah skala Likert.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Nama Produk

Produk yang peneliti kembangkan merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk aplikasi *Augmented Reality* pada materi Pancasila dalam Kehidupanku dengan judul "Hidupkan Sejarah Pancasila dengan Genggaman AR". Materi dalam media pembelajaran ini memuat tentang kronologi sejarah kelahiran pancasila, keteladanan sikap para tokoh perumus pancasila dan refleksi perilaku sesuai nilai pancasila. Produk media pembelajaran ini memuat beberapa komponen pendukung berupa gambar, animasi 2D, audio, teks materi, simulasi peserta didik dan tutorial penggunaan produk. Produk

ini juga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran baik secara daring maupun luring dengan perangkat pendukung berupa *smartphone* dengan sistem operasi *android*.

Karakteristik Produk

Produk media pembelajaran dengan *Augmented Reality* pada mata pelajaran pendidikan pancasila khususnya materi pancasila dalam kehidupanku merupakan hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses pada *smartphone* atau tablet dengan sistem operasi *android*. Produk ini menampilkan petunjuk penggunaan media, capaian dan tujuan pembelajaran, materi kronologi sejarah kelahiran pancasila, keteladanan para perumus pancasila, terdapat marker AR yang bisa di scan oleh pengguna, dan kegiatan simulasi sidang mini oleh peserta didik. Berikut adalah spesifikasi dari produk ini:

Jenis Media : Aplikasi AR

Format Media : Apk

Ukuran File : 70 MB

Fitur Media : Teks, Gambar, Audio, Animasi, Tombol

Warna : *Full Colour*

Jenis Font : *Poppins*

Perangkat : *Smartphone Android*
Penyebaran : *Online via link gdrive,*
whatsapp
Penggunaan : Individu/kelompok

Hasil Proses Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* pada materi Pancasila dalam Kehidupabku ini menggunakan model pengembangan 4D, yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran).

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah tahap *Define* (pendefinisian), yang dilaksanakan melalui proses observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Pada tahap ini, peneliti melakukan 4 tahapan analisis yaitu; analisis *Front-End*, peserta didik, tugas, konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan utama dalam proses pembelajaran serta meninjau media pembelajaran yang telah digunakan dan perlu dikembangkan lebih lanjut. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas dan memperoleh informasi

bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan belum efektif, karena hanya terbatas pada bahan ajar berupa buku dan pemutaran video dari *YouTube* melalui proyektor. Guru kelas menyarankan pengembangan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang bersifat inovatif, interaktif, hemat biaya, dan dapat digunakan secara berulang. Guru juga mengungkapkan adanya keterbatasan waktu dan kesulitan dalam menyiapkan media pembelajaran setiap kali proses pengajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti menemukan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi *Pancasila dalam Kehidupanku*, khususnya pada sub materi tentang sejarah kelahiran Pancasila. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan kendala dalam menerapkan sikap sesuai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa karakteristik peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media digital atau teknologi berbasis *smartphone*. Peserta didik juga menunjukkan minat

yang tinggi terhadap kemajuan teknologi dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap hal-hal baru yang bersifat interaktif. Berdasarkan temuan pada tahap pendefinisian ini, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR). Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menampilkan objek visual dua dimensi para tokoh perumus Pancasila yang dapat dipindai menggunakan kamera pada perangkat *smartphone android*, sehingga media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tahap kedua adalah *design* (perencanaan). Pada tahap ini, peneliti menyusun instrumen tes yang berfungsi sebagai alat ukur untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, peneliti juga melakukan pemilihan media berdasarkan hasil analisis terhadap tugas pembelajaran, konsep materi, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Berdasarkan analisis tersebut, peneliti menetapkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi *Augmented Reality* menggunakan perangkat lunak *Unity* dan *Canva*.

Selanjutnya, peneliti menyusun *storyboard* sebagai rancangan awal pengembangan media. *Storyboard* ini menjadi pedoman visual dan alur isi yang akan digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran *Augmented Reality* secara keseluruhan. Tahapan ini sangat penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Tahap ketiga dalam model pengembangan 4D adalah tahap *develop* (pengembangan). Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran berdasarkan *storyboard* yang telah disusun pada tahap sebelumnya.

Tabel 2 Desain Media AR

<p style="text-align: center;">Tampilan Aplikasi AR pada perangkat <i>android</i></p> 	<p style="text-align: center;">Menu awal berisikan tombol mulai dan ucapan selamat datang</p> 
<p style="text-align: center;">Menu pada aplikasi AR Pancasila</p>	<p style="text-align: center;">Petunjuk penggunaan</p>

			
<p style="text-align: center;">Capaian Pembelajaran</p> 	<p style="text-align: center;">Tujuan Pembelajaran</p> 	<p style="text-align: center;">Materi 3 “Keteladanan para perumus pancasila”</p> 	<p style="text-align: center;">Petunjuk pelaksanaan sidang mini di sekolah</p> 
<p style="text-align: center;">Materi 1 “Kronologi Sejarah Kelahiran Pancasila”</p> 	<p style="text-align: center;">Marker AR yang bisa di scan menggunakan kamera android</p> 	<p style="text-align: center;">Evaluasi dan rubrik pengamatan peserta didik</p> 	<p style="text-align: center;">Tampilan profil pengembang</p> 
<p style="text-align: center;">Contoh tampilan marker yang bisa di scan</p> 	<p style="text-align: center;">Materi 2 “Makna dan keterhubungan antar sila pancasila”</p>	<p>Setelah media pembelajaran siap digunakan, selanjutnya peneliti melakukan uji validasi kepada para ahli yang meliputi ahli materi, media, dan bahasa. Penilaian dari para ahli diperoleh melalui pengisian kuesioner yang telah dirancang sebagai instrumen validasi. Berikut ini adalah</p>	

hasil rekapitulasi perolehan nilai yang didapatkan dari 3 para ahli:

Tabel 3 Hasil Analisis Data Rekapitulasi Uji Coba Pengguna

No.	Responden Ahli	Persentase
1.	Ahli Materi	93,33%
2.	Ahli Media	98,66%
3.	Ahli Bahasa	98,00%
Jumlah		289,99%
Persentase rata-rata		96,66%

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik, dengan persentase keseluruhan sebesar 96,66%. Hasil ini menunjukkan bahwa media tergolong dalam kategori sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Rincian hasil validasi dari para ahli materi memperoleh skor sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak. Pada tahap ini, ahli materi juga memberikan beberapa saran perbaikan, yaitu capaian dan tujuan pembelajaran disusun lebih lengkap dan rinci dan pengisi suara dalam media menggunakan suara peneliti sendiri. Sementara itu, validasi dari ahli media memperoleh skor sebesar 98,66%, yang juga termasuk kategori sangat baik atau sangat layak. Ahli

bahasa memperoleh skor sebesar 98,00% dengan beberapa masukan penting, yaitu penyesuaian penomoran pada materi agar sesuai dengan kaidah PUEBI, penambahan keterangan waktu pada simulasi sidang, serta penambahan rubrik pengamatan peserta didik untuk mendukung proses penilaian.

Selain itu, pengembangan media juga didasarkan pada hasil uji coba pengguna yang dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu *one-to-one*, *small group*, dan *field test*. Dalam kegiatan uji coba tersebut, peserta didik menggunakan aplikasi media *Augmented Reality* yang telah dikembangkan dan diminta untuk mengisi kuesioner sebagai alat ukur kelayakan media dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi perolehan nilai yang didapatkan dari hasil uji coba pengguna:

Tabel 4 Hasil Analisis Data Rekapitulasi Uji Coba Pengguna

No.	Responden	Persentase
1.	<i>One to one</i>	93,00%
2.	<i>Small group</i>	94,00%
3.	<i>Field test</i>	94,00%
Jumlah		281,00%
Persentase rata-rata		93,66%

Uji coba pengguna dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji coba individual (*one-to-one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba lapangan (*field test*). Uji coba individual dilakukan oleh 3 peserta didik dan memperoleh skor sebesar 93,00%. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 4 peserta didik dan memperoleh skor sebesar 94,00%. Sedangkan uji coba lapangan yang melibatkan 20 pengguna juga memperoleh skor sebesar 94,00%. Secara keseluruhan, hasil rata-rata dari uji coba pengguna adalah sebesar 93,66%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* ini mendapat tanggapan yang sangat baik dari pengguna dan tergolong sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba pengguna tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi "Pancasila dalam Kehidupanku" untuk peserta didik kelas V sekolah dasar telah memenuhi kriteria kelayakan. Beberapa saran perbaikan yang diberikan telah menjadi masukan

berharga bagi peneliti dalam mengembangkan media agar lebih optimal sebelum disebarluaskan dan digunakan secara lebih luas di lingkungan sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pembelajaran pendidikan pancasila kelas V Sekolah Dasar. Dalam media ini peneliti menggunakan materi kronologi sejarah kelahiran pancasila, keterhubungan antar sila pancasila, dan keteladanan para perumus pancasila. Penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) *augmented reality* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SD mengacu pada model pengembangan 4D Thiagarajan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Pada penelitian ini melibatkan 27 pengguna di SDN Petamburan 03 Pagi. Penelitian ini dimulai dengan tahap 1) *Define* (pendefinisian), pada tahapan ini peneliti akan melakukan analisis *front-end*, analisis peserta didik, analisis

tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran melalui observasi, wawancara, dan pengisian angket di SDN Petamburan 03 pagi, 2) *Design* (perancangan), pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal dengan membuat *storyboard*, 3) *Develop* (pengembangan), pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan dari *storyboard* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, uji validasi ahli materi, media dan bahasa, uji coba pengguna *one to one*, *small group*, dan *field test*, 4) *Disseminate* (penyebaran), pada tahap ini peneliti melakukan penyebaran produk media pembelajaran *augmented reality* melalui *whatsapp group* dan *link google drive*.

Pada penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *augmented reality* dengan hasil validasi keseluruhan ahli materi memperoleh hasil sebesar 93,33% dalam skala *likert* termasuk rentang 81%-100% dengan kategori sangat baik. Hasil validasi dari ahli media memperoleh 98,66% dengan kategori sangat baik. Ahli bahasa memperoleh skor sebesar 98,00% dengan kategori sangat baik.

Selain melalui validasi para ahli, media juga dilakukan pengujian melalui uji coba pengguna. Uji coba individual dilakukan oleh 3 peserta didik dan memperoleh skor sebesar 93,00%. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 4 peserta didik dan memperoleh skor sebesar 94,00%. Sedangkan uji coba lapangan yang melibatkan 20 pengguna juga memperoleh skor sebesar 94,00%. Secara keseluruhan, hasil rata-rata dari uji coba pengguna adalah sebesar 93,66% dalam skala *likert* termasuk dalam rentang 81%-100% dengan kategori sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* ini mendapat tanggapan yang sangat baik dari pengguna dan tergolong sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba pengguna tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi "Pancasila dalam Kehidupanku" untuk peserta didik kelas V sekolah dasar telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan pada pembelajaran

Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar.

PURWAKARTA. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).

DAFTAR PUSTAKA

- Estu Widodo, P., Widiastuti, K., Wibawa, S., Negeri Garongan, S., & Negeri Ngentakrejo, S. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR*.
- Hilir, A. (2021). *PENGEMBANGAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN* (H. K. Putra, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Lakeisha.
- Imaningtyas, Yarmi, G., & Taofik. (2023). *EDUKASI* (Vol. 15, Issue 2). <http://journal.ummg.ac.id/nju/index.php/edukasi>
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Goretti, M., Polii, M., Daniel, Y., Santie, A., Made, N., Wisudariani, R., Sarwandi, R. P., Sari, R., Yulianti, A., Nasar, Y., Yenita, D., Putu, N., & Santiari, L. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL*.
- Rachman, F., Sugara, R., Haddad, M., & Nurgiansah, H. (2022). *IMPLEMENTASI NILAI-NILAI BUDAYA SUNDA DALAM PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN DI MADRASAH ALIYAH NEGERI*
- Rusdi, M. (2018). *penelitian desain dan pengembangan kependidikan* (1st ed.). PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Salim, H., & Haidir. (2019). *PENELITIAN PENDIDIKAN : METODE, PENDEKATAN, DAN JENIS* (I. S. Azhar, Ed.; Vol. 1). Kencana.
- Saputra, R., Lutfiah, Z., & Rigeni, P. R. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY BERBANTU APLIKASI ASSEMBLR EDU PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN 10 SITIUNG*. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09 nomor 03.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (29th ed., Vol. 2). ALFABETA, cv.
- Syamiluddin. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY*.
- Waruwu, M. (2024). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Zakiah, L., Komarudin, K., & Somantri, M. (2025). *The Sundanese Cultural Story Book As A Learning Media For Local Wisdom-Based in Pancasila and Civic Education Learning For Elementary School Students In Bandung* (pp. 74–87).
https://doi.org/10.2991/978-2-38476-376-4_8

Zakiah, L., Marini, A., Rudi Casmana, A., & Pitaloka Kusmawati, A. (2023). Implementation of Teaching Multicultural Values Through Civic Education for Elementary School Students. In *www.jsser.org Journal of Social Studies Education Research Sosyal Bilgiler Eğitimi Araştırmaları Dergisi* (Vol. 2023, Issue 1). www.jsser.org